

JOGOS VIRTUAIS DE ALFABETIZAÇÃO: análise de um aplicativo

Sheila Cristina da Silva Barros¹

Luiza Maria Rodrigues Costa²

Tarciana Pereira da Silva Almeida³

Eixo temático 6: Alfabetização, cultura escrita, tecnologias educacionais e outras linguagens

Resumo: O presente artigo objetivou analisar aplicativos voltados ao processo inicial de alfabetização de acordo com as habilidades relacionadas à alfabetização (segundo a BNCC) e a jogabilidade, adotando, para isso, a pesquisa de caráter qualitativo. A escolha da plataforma levou em consideração estar disponível em aparelho com sistema Android, por ser o mais usado pelos(as) estudantes. Listamos os cinco jogos mais bem avaliados na plataforma: “Acerte a sílaba”, “Alfalettrar”, “Esmagar palavras: palavras cruzadas”, “Balloon Pop Kids Games” e “Cuca”. Feita a seleção, optamos por dar ênfase ao jogo “Alfalettrar” por ser mais bem avaliado se comparado com os demais e por apresentar uma proposta mais interativa. Os resultados apontaram que o aplicativo tem uma proposta que permite à criança refletir sobre letras, sílabas e palavras, mas que essa reflexão ainda é bem tímida, devido ao pequeno número de situações de escrita.

Palavras-chaves: Alfabetização; jogo virtual; aprendizagem.

Introdução

Nos últimos anos, cresceu o número de pesquisas que relacionam os jogos ao desenvolvimento de aprendizagens em várias áreas do conhecimento. Muitas delas mostram

¹Especialista em Literatura Infantojuvenil pela FAFIRE. Professora da Educação Básica de Recife e Jaboatão. Contato: scsb.84@gmail.com

²Especialista em Gestão Escolar. Professora da Educação Básica na Prefeitura de Recife. Contato: luizamrcosta@gmail.com

³Doutora em Educação pela UFPE. Professora da Educação Básica na Prefeitura do Recife. Contato: tarciana_almeida@Ehotmail.com

a relação deles com a aprendizagem do sistema de escrita alfabética, doravante SEA, tais como Oliveira e Leal (2008) e Vieira, Souza e Morais (2010).

No momento atual, onde a pandemia da Covid-19 impõe o distanciamento social e regras de higiene que impedem o compartilhamento de objetos, fazendo com que as crianças não possam mais compartilhar o mesmo material, como no caso de um jogo didático, professores têm aderido à indicação de jogos virtuais para mobilizar as crianças às aprendizagens de conteúdos curriculares.

Nesse artigo, faremos a análise preliminar de alguns aplicativos mais bem avaliados na Play Store e nos debruçaremos para a análise mais aprofundada de um deles.

2 Fundamentação teórica

2.1- Conceituando a alfabetização

Apropriar-se da tecnologia da escrita não é uma tarefa fácil para os aprendizes, visto que envolve ações cognitivas complexas, e saber ler e escrever não são conhecimentos natos, mas demandas sociais. Por essa razão, autores como Soares (2020) e Morais (2012) trabalham em seus estudos a alfabetização como um processo no qual os alfabetizandos devem compreender os princípios que regem o SEA dentro de práticas sociais de leitura e escrita.

Isto porque até a década de 80 alfabetizar significava “[...] ensinar a criança a ler (a leitura entendida como decodificação) e a escrever (a escrita entendida como codificação)” (SOARES, 2020, p. 10), ou seja, a alfabetização era dita como decodificar e codificar palavras, depois frases e, por fim, textos. Essa abordagem desconsidera todo processo cognitivo feito pelo aprendiz para entender o que a escrita nota e como é feita essa notação. É a partir de estudos como os de Ferreiro e Teberosky (1986) sobre a psicogênese da escrita e de Soares (1998) sobre o letramento que avançamos significativamente na compreensão do processo de alfabetização, tanto no que se refere ao ensino, quanto à aprendizagem.

Esses estudos nos levam a concepção da alfabetização na perspectiva do letramento, no qual compreendemos que alfabetizar e letrar são processos distintos, mas indissociáveis que devem ocorrer de forma simultânea e interdependente (SOARES, 2020). Dessa maneira a alfabetização está relacionada a apropriação dos princípios e convenções do SEA, como por exemplo: o conhecimento de que as palavras são escritas com letras, as letras têm formatos fixos com variações (maiúscula, minúscula/cursiva, imprensa), as posições que ocupam nas palavras, o que notam e as variações quanto às combinações entre consoantes e vogais (CV, CCV, CVV, CVC, V...), a posição da escrita, entre outros princípios

e convenções organizadas por Morais (2012). Já letramento é entendido como, “Capacidades de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos [...]” (SOARES, 2020, p. 27).

Partindo desse conhecimento de alfabetizar letrando vemos a necessidade de desenvolver práticas pedagógicas que insiram diferentes recursos visando a consolidação do processo. Dentre esses recursos, os jogos são apontados em diversos estudos como, por exemplo, o de Oliveira e Leal (2008) que trata de jogos na educação infantil, como valiosas ferramentas na construção do conhecimento. Por essa razão iremos discutir sobre seu uso na sala de aula, mais especificamente sobre os jogos digitais.

2.2- Jogos digitais

O uso de jogos, de uma forma geral, tem sido muito difundido para o uso escolar por se reconhecer o potencial desse recurso para a aprendizagem. Alguns estudos na área da educação já revelam a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças, na apropriação dos conhecimentos. Pesquisas realizadas também evidenciaram o papel dos jogos para o ensino de conteúdos de Língua Portuguesa. Os estudos de Bezerra (2008) e Oliveira e Leal (2008), por exemplo, trouxeram evidências que a apropriação do sistema de escrita alfabético (SEA) é favorecida com o uso de jogos. Desse modo, consideramos relevante a introdução dos jogos didáticos no cotidiano escolar.

No tocante aos jogos virtuais, Veridiano (2014) afirma que games é denominação para jogos de computador ou jogos digitais. Segundo a autora, eles podem ser divididos em duas categorias: recreativos e pedagógicos. Os recreativos, apesar de proporcionarem ganhos cognitivos e motores, são considerados jogos para “distração, gastar energia e relaxar”. Os jogos pedagógicos, educativos ou educacionais são aqueles que “mesmo exercitando habilidades de desenvolvimento cognitivo, promovendo aprendizado intelectual, cultural ou social, não têm compromisso com a propagação de conteúdo escolar” (VERIDIANO, op.cit, p.23).

Sabe-se o quanto as crianças interagem de forma dinâmica e participativa quando envolvidas no jogo, e o quanto crianças e adolescentes têm maior facilidade com as tecnologias. Considerando essas questões, vemos nos jogos digitais uma boa ferramenta a ser utilizada nas salas de aulas pelo que favorecem na construção do conhecimento, já que permitem a captação da atenção das crianças devido às estruturas de jogabilidade bem elaboradas e interface com recursos visuais e sonoros (VERIDIANO, 2014).

Sendo assim, o uso de jogos digitais no contexto escolar, não está mais no patamar do usar ou não, mas sim em: Como usar? Quais os jogos mais viáveis? Que aprendizagens eles mobilizam?

Tendo em vista o processo de alfabetização, sabe-se da importância do trabalho com imagens para colaborar na construção da relação entre sons e letras. Os jogos digitais trazem essa possibilidade de levar as crianças a “associações entre imagem e palavra e compreendam que não lemos imagem e sim palavras” (SANTOS, 2017, p. 6). Isso acontece porque “os jogos digitais educacionais são ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do usuário ao oferecer desafios que exigem níveis cada vez maiores de agilidade e habilidade” (SAVI E ULBRICHT, 2008 apud SANTOS, 2017). Neles as crianças têm recursos visuais e auditivos que as fazem querer permanecer jogando.

Compreendendo o jogo como um recurso didático importante, pois traz a ludicidade como elemento principal, afirmamos que ele pode e deve ser usado por educadores(as) com o intuito de desenvolver as habilidades cognitivas e motoras dos(as) estudantes no processo de alfabetização. Veridiano (2014), coloca o lúdico como algo que facilita a inserção das crianças no mundo letrado, principalmente crianças inseridas no contexto onde “a cultura lecto-escrita não é cultivada”.

Acreditamos, portanto, que a utilização de jogos com conteúdos didáticos-pedagógicos na escola, além de favorecer o aprendizado pela ludicidade, é uma alternativa facilitadora e mediadora da inserção do aluno no novo contexto.” (VERIDIANO. 2014, p.23)

No entanto, para potencializar a aprendizagem, que pode ser facilitada pelos jogos, o papel do(a) professor(a) é fundamental. É preciso que ele (a) tenha clareza dos objetivos pedagógicos pretendidos e, a partir deles, faça a escolha do *game* a ser usado observando a finalidade, as concepções abordadas, o conteúdo, a heterogeneidade da turma, o objetivo a ser alcançado; enfim, todo o conhecimento prévio do jogo que será utilizado. É preciso que ele (a) oriente, conduza e sistematize os games, de modo que o jogo não se transforme apenas em uma distração e que não extrapole tempo maior que o necessário; pois, como afirma Veridiano (2014, p. 24), “o excesso de tempo investido em jogos eletrônicos em geral tem sido alvo de polêmica” por causar dependência, afastamento social, problemas de visão, dentre outros.

Conhecendo as potencialidades e os perigos dos jogos eletrônicos, o professor pode analisar como tirar proveito desse importante recurso. Sendo assim, separamos alguns games que podem ser usados por educadores(as), os mais bem avaliados no Play Store, voltados ao aprendizado do SEA.

3 Metodologia

Este estudo teve como objeto os aplicativos com jogos que se destinam a auxiliar as crianças em processo de alfabetização, adotando, para isso, uma pesquisa de caráter qualitativo.

O primeiro passo da pesquisa foi a busca, na Play Store, de jogos que se diziam trabalhar com a leitura e a escrita. A escolha da plataforma resultou do fato de que os estudantes de redes públicas, em sua maioria, dispõem de aparelho com o sistema operacional Android. Dessa forma usamos o descritor “jogos de alfabetização”. Elegemos então os 5 jogos mais bem avaliados na plataforma, considerando os seguintes critérios: 1) ser jogo; 2) ser disponibilizado gratuitamente; 3) não conter anúncios; 4) não se destinar a estudantes com deficiência; 5) ter em sua apresentação algo relacionado ao processo de alfabetização inicial. Desse modo, selecionamos os aplicativos “Acerte a sílaba”, “Alfalettrar”, “Esmagar palavras: palavras cruzadas”, “Baloon Pop Kids Games” e “Cuca”, que estão brevemente descritos na seção a seguir.

Ao fazer essa seleção, optamos por dar ênfase a um dos jogos, o “Alfalettrar” por ser o mais bem avaliado em relação aos outros, bem como pelo fato de ter vários níveis, possibilitando um maior grau de envolvimento e desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita.

Esse jogo foi analisado de modo a investigar a relação do jogo com o desenvolvimento de habilidades previstas na BNCC. Nessa análise, consideramos os seguintes critérios: 1) Habilidades relacionadas à alfabetização no âmbito da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e; 2) jogabilidade.

4 Resultados e Discussão

Fazendo uma análise preliminar dos aplicativos mais bem avaliados e que afirmavam ajudar nos processos de leitura e escrita, selecionamos 5 aplicativos descritos a seguir. Eles foram avaliados com notas entre 4,7 a 5,0 (maior nota).

4.1- Descrição dos aplicativos

- a) **Acerte a sílaba:** Os jogos do aplicativo consistem na apresentação de figuras e 3 sílabas diferentes para que o jogador identifique qual é a que inicia o nome da figura. No jogo 1 aparecem apenas sílabas simples e, no 2, apenas sílabas não canônicas. São visualmente interessantes e auxiliam na atenção ao som da sílaba inicial das palavras.

- b) **Alfalettrar:** O aplicativo consiste em um jogo com 3 níveis, onde a criança tem que identificar letras, formar sílabas, localizar sílabas iguais, escrever sílabas e palavras, a partir de sílabas. Permite a reflexão sobre diversas partes da palavra: letras, sílabas e palavras.
- c) **Esmagar palavras-Palavras cruzadas:** A partir de uma palavra-chave, aparecem palavras associadas, em blocos de letras. O jogador deve identificar as palavras e selecioná-las, uma por vez. Colabora para a leitura de palavras. O aplicativo tem outros 7 jogos, mas o Esmaga Palavras é o único que trabalha com a linguagem escrita.
- d) **Baloon Pop Kids Games:** O aplicativo tem 3 jogos que se distinguem apenas pelo que indicam que a criança selecione: vogais, números ou vogais e números. Não apresenta outros símbolos, mas imagens como foguetes, balões e pássaros. Embora possa interessar às crianças não contém desafios que promovam a aprendizagem.
- e) **Cuca:** O aplicativo tem 14 níveis destinados a leitura de sílabas (canônicas e não canônicas) que formam palavras dissílabas e trissílabas, formação de palavras a partir de sílabas, leitura de palavras, reflexão ortográfica do uso do C e QU, de sílabas terminadas com N, leitura de palavras para formação de frases, uso da letra H no início de palavras, escrita de palavras com a sílaba ES. O jogo traz bastante ludicidade, mas é longo, o que pode cansar os jogadores.

4.2- Habilidades de alfabetização da BNCC

O quadro 1 relaciona as habilidades propostas por cada um dos aplicativos.

Quadro 1- Aplicativos de alfabetização avaliados

Habilidades da BNCC	Jogos				
	Acerte a sílaba	Alfalettrar	Esmagar palavras: Palavras cruzadas	Baloon Pop Kids Games	Cuca
(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.				X	
(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita	X	X			X
(EF02LP04) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas	X	X	x		
(EF03LP01) Ler e escrever palavras com					X

correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o (e não u) e e (e não i) em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n).					
(EF35LP13) Memorizar a grafia de palavras de uso frequente nas quais as relações fonema-grafema são irregulares e com h inicial que não representa fonema.					X

Fonte: As autoras

Conforme descrito na seção anterior, faremos a análise mais minuciosa do aplicativo “Alfalettrar”, considerando sua jogabilidade.

4.3- Análise do aplicativo “Alfalettrar”

O aplicativo tem o design gráfico bastante atrativo, colorido, com avatares que aparecem ao longo do jogo representando o jogador. O jogo em algumas fases requer do usuário uma certa habilidade para interagir com dois botões de uma só vez.

No início, do jogo há uma contextualização do mesmo. A rainha Alfalettrar desapareceu e suas joias (alfabeto, sílabas e palavras) foram espalhadas pelo mundo da magia. O jogador, então, é convidado a encontrá-las para que assim possa levar a rainha de volta ao castelo.

A primeira fase está voltada para o trabalho de reconhecimento e nomeação das letras. Nela o avatar deve percorrer o labirinto e encontrar as letras do alfabeto que estão espalhadas. Há setas indicando a direção: se o jogador não ficar atento as elas o jogo pode ficar enfadonho, pois não é possível passar para a próxima fase sem que o alfabeto esteja completo. À medida que uma letra é encontrada, uma voz fala o nome dela e o alfabeto vai sendo formado na parte superior da tela. Caso as letras não sejam encontradas na ordem alfabética é deixado um espaço indicando que falta uma letra ali. Essa estratégia, de deixar o espaço vazio, além de ser uma boa dica para sinalizar a falta de uma letra para o jogador, traz a possibilidade de memorização da ordem alfabética pelo alfabetizando. Como pontos fracos do jogo nesta fase temos, a nomeação das letras, pois a voz nem sempre é nítida, por exemplo, as letras T e D. A grafia das letras também não favorece a identificação, visto que elas têm olhos e boca, algumas se movimentam como a letra F, e nem sempre estão na posição convencional, como é o caso das letras Q e S.

A segunda fase destina-se à reflexão sobre as sílabas. Nela o avatar tem que seguir pelo caminho e coletar pergaminhos. Em cada pergaminho aparece uma atividade. Quando o avatar pega o **1º pergaminho**, aparecem 5 consoantes e 5 vogais. Uma voz dita 4 sílabas que devem ser formadas pelo jogador. A proposta é interessante, mas o pequeno número de

sílabas não permite uma reflexão maior sobre a escrita. Se acertar, aparece uma estrelinha. Se errar, o jogo fica repetindo até que a criança acerte.

Ao coletar o **2º pergaminho**, surge o jogo de memória com as sílabas. São 6 sílabas (12 cartas). Caso a criança acerte, as cartas ficam desemborcadas. Ao acertar todos os pares surge novamente o caminho para o avatar percorrer até o próximo desafio.

Chegando ao **3º pergaminho**, aparecem figuras e as letras do alfabeto. Uma voz solicita que o jogador escreva a primeira sílaba do nome da figura. À medida que ele digita as letras, elas vão sendo nomeadas. Em caso de acerto, uma nova figura é mostrada. Caso esteja errada, a sílaba escrita desaparece para que haja uma nova tentativa. Nessa fase percebe-se um erro em uma das palavras propostas, pois há a figura de um peixe e a criança é solicitada escrever apenas “PE”. Aqui a criança pode reconhecer as letras por seus nomes, já que elas são nomeadas e precisa refletir sobre as partes que compõem a palavra, que nesse caso são as sílabas. Chegando ao **4º pergaminho**, inicia-se a última fase do jogo.

Na terceira e última fase, o avatar aparece em novo cenário onde aparecem objetos. Chegando aos objetos, surgem 10 sílabas dentre as quais o jogador deve selecionar para formar o nome dos objetos. Uma voz indica o nome da figura. Se houver acerto, o avatar continua o percurso em busca de novos objetos. Caso haja erro, as sílabas selecionadas são apagadas para nova tentativa. Ao final da escrita das palavras, chega-se à rainha Alfalettrar, encerrando-se o jogo.

5 Considerações Finais

Os resultados apontaram que o aplicativo tem uma proposta que permite à criança refletir sobre letras, sílabas e palavras, mas que essa reflexão ainda é bem tímida, devido ao pequeno número de situações de escrita propostas.

É indicado para crianças que já estejam no processo de reflexão sobre as correspondências grafofônicas, pois nas fases 2 e 3 é necessário estabelecer relações entre letras e fonemas.

Referências

- FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein et al. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.
- MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012
- OLIVEIRA, Priscila Silvestre de Lira; LEAL, Telma Ferraz. **Explorando jogos didáticos de Língua Portuguesa em uma sala de Educação Infantil**. Recife: UFPE. Trabalho de conclusão de Graduação em Pedagogia. 2008.
- SANTOS, Thamille Pereira dos. **Análise de jogos educacionais digitais como recurso para alfabetização de pessoas com deficiência intelectual**. Artigo de conclusão de curso

de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas à Educação. UFSM: Constantina, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/12629> Acesso em 09/07/2021.

SOARES, Magda Becker. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

_____. **Alfabetizar: Toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo, Ed. Contexto, 2020.

VERIDIANO, Denise Alves Soares. **Análise de jogos digitais para utilização no contexto escolar**. Revista Educação e Tecnologia, v. 19, n.3, p. 21-31, set./dez. 2014

VIEIRA, Evani da Silva; SOUZA, Maria Karla Cavalcanti de; MORAIS, Artur Gomes de. **Compreendendo o funcionamento da escrita alfabética na Educação Infantil, priorizando o uso de jogos com palavras**. X Jornada de Ensino, Pesquisa e Extensão. JEPEX. UFRPE: Recife, 2010